

## IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DIUKUR DENGAN TES PILIHAN GANDA KELAS III MATERI SENI RUPA DI SD

Ahmad Fajar Ridha Rizqillah<sup>1\*</sup>, Nevi Imelda Prastika Sari<sup>2</sup>, dan Andika Adinanda Siswoyo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura

\* Corresponding Email: [fajarrizqillah123@gmail.com](mailto:fajarrizqillah123@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa di kelas III sekolah dasar dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang elemen seni rupa dengan menggunakan media video pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dan pendekatan kualitatif. Wawancara, observasi, dan tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mendapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran video. Media ini membuat belajar seni rupa lebih mudah dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, media ini adalah pilihan yang bagus untuk pelajaran seni rupa di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pendidikan seni rupa, Sekolah dasar, Media pembelajaran video, Penelitian tindakan kelas

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to find out whether students in grade III of elementary school can improve their knowledge of art elements by using learning video media. This research was conducted using classroom action research and qualitative approaches. Interviews, observations, and multiple-choice tests were used to collect data. The results of the study show that students benefit from the use of video learning media. This media makes learning fine arts easier and more interesting for students. Therefore, this medium is a great option for fine arts lessons in elementary school.*

**Keywords:** Fine arts education, Elementary school, Video learning media, Classroom action research

### PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan mendasar yang sangat penting bagi setiap individu, dan setiap orang memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk memahami konsep pendidikan yang adil dan merata, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan kompeten (Andika, dkk, 2022). Pendidikan menjadi salah satu fokus utama pemerintah di Indonesia, karena kemajuan suatu negara dimulai dari sektor pendidikan. Pemerintah telah melakukan beragam inisiatif guna meningkatkan mutu pendidikan, seperti meningkatkan anggaran pendidikan, menyelesaikan berbagai permasalahan di jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, serta merumuskan kebijakan yang mendukung peningkatan mutu pendidikan, termasuk melakukan

pembaruan kurikulum (Adek dan Siti, 2023). Pendidikan terus mengalami perubahan, perkembangan, dan penyempurnaan seiring dengan kemajuan di berbagai aspek kehidupan. Perubahan dan peningkatan ini mencakup berbagai aspek pelaksanaan, efektivitas proses belajar-mengajar yang berlangsung di sekolah, yang sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dan tenaga pendidik (Yunita, dkk, 2022). Pendidikan adalah kebutuhan mendasar yang berhak diperoleh setiap individu sesuai kebutuhannya. Pendidik bertanggung jawab untuk mewujudkan pendidikan yang adil, merata, dan menciptakan pembelajaran yang efektif serta berkualitas. Pemerintah juga memprioritaskan pendidikan sebagai fondasi utama kemajuan bangsa, dengan berbagai upaya seperti meningkatkan anggaran, mengatasi masalah di semua jenjang pendidikan, dan memperbarui kurikulum. Seiring perkembangan kehidupan, pendidikan terus mengalami perubahan dan penyempurnaan, termasuk peningkatan kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik sebagai komponen penting dalam proses pendidikan.

Mengembangkan kreativitas anak dapat dicapai melalui pendidikan seni rupa. Tujuannya bukan untuk mendidik anak-anak untuk menjadi seniman; sebaliknya, tujuannya adalah untuk membantu mereka menjadi orang yang kreatif secara pribadi. Tujuan pendidikan seni rupa adalah untuk meningkatkan keterampilan berkarya, meningkatkan kesadaran akan budaya lokal, meningkatkan apresiasi seni rupa, memberikan kesempatan untuk aktualisasi diri, menguasai disiplin ilmu seni rupa, dan mendorong gagasan multikultural. Mereka dapat mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan produktivitas saat berkreasi. (Zeni, dkk, 2021). Karena keterampilan dan pendidikan seni sangat penting untuk pendidikan dasar, yang merupakan tahap paling penting dalam kehidupan seorang anak, kegiatan seni sering kali menjadi bagian dari proses bermain anak (Daryanti, dkk, 2019). Sebenarnya, Dalam dunia pendidikan, pendidikan seni rupa adalah istilah yang relatif baru. Terlebih dahulu, istilah "menggambar" digunakan; istilah "pengajaran menggambar" masih digunakan cukup lama sebelum akhirnya digantikan dengan "pendidikan seni rupa". Materi pelajaran tidak hanya menggambar; itu juga mencakup berbagai jenis seni rupa lainnya, seperti mematung, mencetak, menempel, dan menikmati seni (Nurmeta and Sutisnawati 2021). Guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam merancang pembelajaran yang efektif, termasuk pemilihan media, metode, dan strategi yang tepat. Pemilihan komponen tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan guna menjadikan proses pembelajaran dapat lebih efektif. Dengan adanya guru sebagai fasilitator dan media sebagai jembatan agar siswa dapat memahami materi dapat membuat pembelajaran yang ada lebih efektif dan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran tersebut dapat lebih optimal. Penggunaan media guna mendukung pembelajaran merupakan hal penting untuk melaksanakan pembelajaran untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran dan memberikan pemahaman mengenai materi pembelajaran pada siswa. Namun, penggunaan strategi, media, metode dan model sering kali tidak dioptimalkan oleh pendidik.

Penggunaan media video pembelajaran menjadi upaya untuk mengatasi tantangan pembelajaran agar pemahaman siswa lebih optimal. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sumber belajar dan media ini membantu guru menyampaikan pelajaran, yang diharapkan, bisa meningkatkan hasil belajar siswa. (Churriyatul, dkk, 2022). Penggunaan media video

pembelajaran, yang menampilkan gambar dengan suara, adalah salah satu pilihan yang menarik karena diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Rusi, dkk, 2021). Video pembelajaran menyajikan representasi visual dan auditif dari peristiwa yang kompleks, sehingga memudahkan siswa untuk menangkap konsep-konsep yang sulit dipahami. Hal ini dapat diatasi, karena materi dapat ditayangkan berulang kali. (Yendrita dan Reza, 2019). Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengamati peristiwa yang sulit diamati secara langsung. Dengan demikian, video pembelajaran tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendalam. Dengan kemampuannya memvisualisasikan konsep abstrak, mendemonstrasikan proses, dan menarik minat siswa, penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran. Fleksibilitas video pembelajaran memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan masing-masing dan dari mana saja. Selain itu, video pembelajaran juga mengakomodasi berbagai gaya belajar dan dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan video pembelajaran sangat bergantung pada kualitas video, ketersediaan akses internet, dan perencanaan pembelajaran yang matang.

Pemilihan tes formatif diambil untuk menguji pemahaman siswa yang telah diberi materi melalui media pembelajaran video yang telah ditayangkan, serta penjelasan materi yang dilakukan sebelumnya. Tes pilihan ganda adalah salah satu jenis ujian yang paling populer. Meskipun memberikan peluang untuk menebak jawaban yang benar, jenis ujian ini memiliki beberapa keuntungan, termasuk: (1) Sangat cocok digunakan untuk ujian dengan peserta yang banyak atau ujian bersifat massal; (2) Penilaiannya mudah, cepat, dan objektif; serta (3) Dapat mengukur berbagai tingkat kognitif dan mencakup materi yang luas. (Ahmad dan Dewi, 2021). Tes pilihan ganda terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang menuntut siswa untuk memilih salah satu dari dua pilihan yang tersedia; satu pilihan dianggap sebagai jawaban yang benar, sedangkan pilihan lain berfungsi sebagai pengecoh. Jenis tes ini dianggap objektif karena hasilnya dapat dinilai secara objektif karena setiap jawaban sudah memiliki skor yang pasti. (Ina, dkk, 2021). Tes pilihan ganda adalah salah satu bentuk instrumen penilaian yang paling sering digunakan di berbagai tingkat pendidikan. Keberhasilannya terletak pada beberapa keunggulan yang dimilikinya. Pertama, tes ini sangat efisien dalam menilai banyak peserta didik dalam waktu yang relatif singkat. Kedua, penilaiannya bersifat objektif karena setiap soal memiliki satu jawaban benar yang sudah ditentukan sebelumnya. Ketiga, soal pilihan ganda dapat dirancang untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Keempat, Tes ini dapat digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang luas dalam satu kesempatan. Dengan perancangan yang tepat, tes pilihan ganda mampu mengukur seberapa jauh siswa menguasai materi.

Pada penelitian ini berfokus pada penggunaan media video pembelajaran terhadap pencapaian siswa berdasarkan penilaian menggunakan soal pilihan ganda dengan itu diharapkan terdapat hubungan signifikan antara penggunaan video pembelajaran dengan peningkatan prestasi siswa. mengenai materi mengenai unsur rupa di sekitar, dengan menggunakan pendekatan media video pembelajaran serta soal pilihan ganda untuk menilai pengetahuan yang didapatkan melalui pembelajaran sebelumnya yang dilakukan. Penelitian ini menawarkan kontribusi yang signifikan dalam bidang

pendidikan seni rupa, khususnya dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep unsur rupa. Dengan memfokuskan pada penggunaan media video pembelajaran dan mengukur pengetahuan siswa menggunakan soal pilihan ganda. Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan visual dalam pembelajaran seni rupa. Diharapkan, penelitian ini dapat menghasilkan solusi yang dapat diterapkan langsung, bagi para pendidik seni rupa dalam mengatasi tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak, dengan ini, penelitian yang dilakukan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan instrumen penilaian yang lebih relevan, Penelitian ini juga diharapkan dapat Memfasilitasi pengembangan model pembelajaran seni rupa yang inovatif dan berorientasi pada hasil.

Tujuan dari penulisan artikel ini sendiri ialah menganalisis hubungan antara penggunaan media video dengan peningkatan kemampuan akademik siswa. pada pembelajaran seni rupa materi unsur rupa yang ada di sekitar. Secara khusus, Tujuan penelitian ini adalah mengungkap tingkat pemahaman siswa sesudah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media video. Dengan pendekatan yang mendalam, artikel ini diharapkan dapat membantu guru dapat memanfaatkan media yang ada guna melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan keberanian untuk berkomunikasi secara efektif. Artikel ini juga dapat menjadi jawaban untuk pendidik untuk memanfaatkan media dengan baik guna memudahkan siswa agar dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang menekankan pada pemahaman makna dan lebih berfokus pada analisis, dengan peneliti berfungsi sebagai alat utama untuk mengamati kondisi objek. Metode ini bertujuan untuk memahami sesuatu berdasarkan fakta yang ada., yang melibatkan elemen-elemen seperti keempirisan, konkretitas, keterukuran, objektivitas, sistematis, dan rasionalitas, yang semuanya mendukung validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan karakteristik tersebut, metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk menghasilkan temuan yang dapat diandalkan dan digeneralisasi (Miza, dkk. 2022). Subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan yang berjumlah 34 orang. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar semester 1 tahun ajaran 2024/2025 yang merupakan tempat penugasan peneliti yang berlokasi di Dusun Labang, Gili Timur, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan kualitatif. Model Kemmis dan McTaggart digunakan dalam pendekatan ini. Peneliti tindakan sering menggunakan model ini, yang membagi penelitian tindakan menjadi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus, berlangsung dari 24 November hingga 25 November 2024. Studi ini adalah PTK yang dilakukan satu kali dan terdiri dari empat langkah: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan tes. Pedoman observasi dan wawancara adalah instrumen penelitian

yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Pedoman wawancara diterapkan untuk menggali informasi mengenai kemampuan siswa dalam pembelajaran seni rupa sebelumnya, yang dilakukan dengan mewawancarai wali kelas atau guru yang bertanggung jawab atas pembelajaran seni rupa. Pedoman tes digunakan dengan memberikan tes kepada seluruh siswa kelas III, di mana Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam pedoman ujian. Tes yang digunakan terdiri dari sepuluh pertanyaan pilihan ganda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **A. Perencanaan (Planning)**

Tahap perencanaan diawali dengan kegiatan observasi, di mana peneliti melakukan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai isu tersebut. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III di sekolah dasar.
2. Peneliti merumuskan solusi berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah dasar.

#### **B. Pelaksanaan (Acting)**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran di sekolah dasar pada pukul 07.00, tanggal 3 Desember 2024. Pada tahap pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, memimpin doa, mengabsen, memberikan motivasi, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap inti, guru mengarahkan perhatian siswa terhadap permasalahan melalui pertanyaan pemantik, seperti: "Apakah seni rupa hanya mencakup gambar, atau kerajinan juga termasuk seni rupa?" dan "Apakah gambar di kelas kalian termasuk seni rupa? Mengapa?". Guru kemudian membagi siswa menjadi dua kelompok kemudian mengorganisir siswa untuk belajar dengan meminta mereka menyimak video pembelajaran, menjelaskan unsur-unsur seni rupa, dan. Setelah itu, siswa diberikan soal pilihan ganda terkait materi unsur-unsur seni rupa untuk dikerjakan individu, sementara guru memantau aktivitas mereka. Setelah selesai, siswa diminta mengumpulkan lembar kerja yang telah dikerjakan. Pada tahap penutup, guru menutup pembelajaran dengan memimpin doa bersama, mengakhiri sesi, dan mengucapkan salam kepada siswa.

#### **C. Pengamatan (Observing)**

Pada saat pengamatan, aktivitas siswa diamati secara langsung. Hasil observasi dilakukan pada siswa kelas III sekolah dasar menunjukkan bahwa total siswa adalah 34 anak, dengan 18 wanita dan 16 pria. Hasilnya adalah sebagai berikut:

NO	NAMA	L/P	NILAI	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1.	AK	L	100	T	
2.	TY	P	100	T	
3.	UM	P	100	T	
4.	RF	L	100	T	
5.	ZR	P	100	T	

6.	SH	P	100	T	
7.	UK	P	50		TT
8.	ZA	L	100	T	
9.	AR	L	90	T	
10.	ND	P	100	T	
11.	DV	P	100	T	
12.	JL	L	90	T	
13.	RJ	L	100	T	
14.	IR	P	100	T	
15.	RY	P	100	T	
16.	AR	L	80	T	
17.	AL	L	90	T	
18.	AN	L	90	T	
19.	SM	P	100	T	
20.	DW	P	100	T	
21.	AS	P	100	T	
22.	LM	L	70		TT
23.	WD	P	100	T	
24.	AF	L	100	T	
25.	SS	L	60		TT
26.	WL	L	100	T	
27.	RM	P	100	T	
28.	HR	L	80	T	
29.	FT	L	80	T	
30.	QT	P	100	T	
31.	LN	L	80	T	
32.	SL	P	90	T	
33.	EV	P	100	T	
34.	IC	P	100	T	
Jumlah Nilai Keseluruhan			3.150		
Nilai Rata-Rata			$3.150 : 34 = 92,64$ (93)		
Banyak siswa yang tuntas			31		
Presentasi Ketuntasan			$31:34 \times 100\% = 91\%$		

Berdasarkan tabel 1 diatas maka dapat diketahui bahwa nilai > 75 terdapat 3 siswa sedangkan < 75 sebanyak 31 siswa. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan sudah tuntas sebab sudah banyak siswa yang lebih dari KKM. Sehingga dari hasil data diatas maka kegiatan yang dilaksanakan bisa dikatakan berhasil.

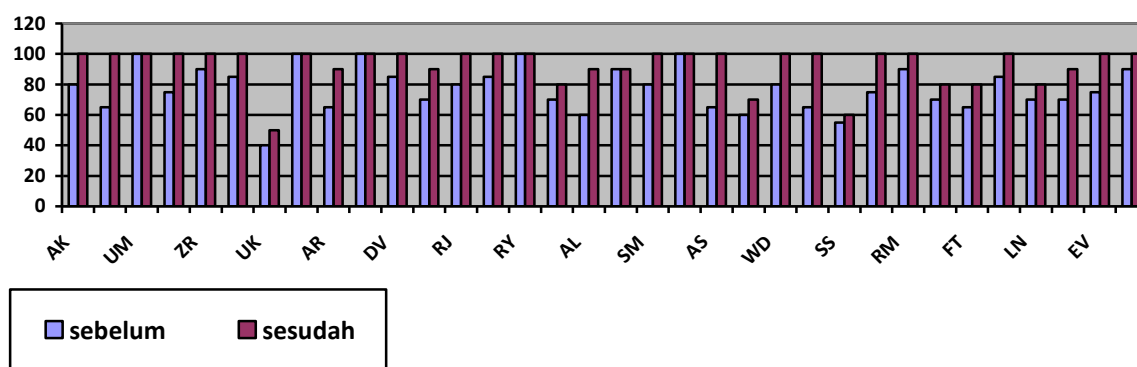
#### D. Refleksi (Reflecting)

Berdasarkan analisis hasil observasi yang telah dilakukan, jumlah siswa yang tuntas sebesar 91%. Maka dari hasil tersebut dapat dikatakan sudah diatas standar ketuntasan yang telah ditentukan.

#### Pembahasan

Observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas III di sekolah dasar menghasilkan data terkait aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari total 34 siswa (18 perempuan dan 16 laki-laki), sebagian besar siswa dapat mencapai nilai di atas (KKM) sebesar 75, dengan hanya 3 siswa yang belum memenuhi kriteria tersebut. Rata-rata nilai kelas mencapai 92,64, yang menunjukkan pencapaian pembelajaran yang sangat baik.

Berdasarkan data yang diperoleh:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan Klasikal: 91% (di atas standar minimal ketuntasan klasikal sebesar 75% menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014). Mayoritas siswa telah memahami materi yang diajarkan dengan baik, sebagaimana tercermin dalam distribusi nilai yang tinggi. Hanya 3 siswa yang memerlukan perhatian khusus untuk mencapai standar KKM.

#### Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini mengungkap dampak signifikan implementasi video pembelajaran, terhadap hasil belajar siswa yang diukur dengan tes pilihan ganda kelas 3 materi seni rupa di tingkat Sekolah Dasar. Analisis mendalam terhadap data empiris menunjukkan transformasi yang berbeda dalam capaian akademik peserta didik setelah pengimplementasian media video pembelajaran ini.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Parameter Statistik	Sebelum intervensi	Setelah intervensi	Peningkatan	Persentase peningkatan(%)
Rata-rata Skor	77,5	92,64	15,14	37,31%

Berdasarkan tabel 1 dapat di simpulkan bahwa secara kuantitatif, penelitian mencatat peningkatan rata-rata skor hasil belajar dari 77,5 menjadi 92,64, yang mengindikasikan pertumbuhan sebesar 37,31%. Peningkatan ini tidak hanya dalam perhitungan statistik, namun juga dalam representasi penggunaan atau implementasi video pembelajaran dalam kualitas pemahaman siswa yang diuji melalui tes pilihan ganda. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fauzi., 2019), Video pembelajaran bisa menjadi alat bantu yang efektif bagi siswa untuk mengulang materi yang sudah dijelaskan di kelas. dan membantu menyimpan informasi penting yang disampaikan oleh guru, yang bisa diputar ulang kapan saja diperlukan. Dengan bantuan video, siswa dapat melihat materi dalam konteks yang lebih nyata, yang memudahkan mereka menghubungkan konsep yang diajarkan dengan kehidupan lingkungan sehari-hari. Penggunaan media video pembelajaran dapat dimaksimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Analisis individual menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sebagian besar siswa sebagian besar mengalami peningkatan, dan tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan berarti, dengan rata-rata skor meningkat sebesar 15 poin dari 77,5 menjadi 92,64. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa. terhadap materi seni rupa, terlihat dari perhitungan dan peningkatan yang terjadi. Meskipun ada 3 siswa yang tidak mencapai KKM, mereka tetap mengalami peningkatan yang signifikan. Ini menunjukkan media video pembelajaran, efektif dalam meningkatkan pemahaman dan nilai siswa secara spesifik.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran sangat beragam dan dapat berasal dari berbagai aspek. Berikut adalah beberapa faktor utama yang mempengaruhi pembelajaran:

#### **1. Media**

Pembelajaran seni yang terdapat di Sekolah Dasar menghadapi berbagai tantangan, terutama dikarenakan terbatasnya media yang digunakan, pada proses pembelajaran seni. Salah satu masalah utama adalah minimnya media yang dapat mendukung pembelajaran seni secara efektif. Tanpa adanya media yang memadai, seperti gambar, alat peraga, atau teknologi pembelajaran, materi seni yang disampaikan menjadi monoton dan sulit dipahami, yang berakibat pada rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam materi tersebut. Disebabkan oleh perencanaan yang baik dari guru dalam memilih metode, model, media, dan stimulus untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, pembelajaran melalui video YouTube terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran melalui media sosial lainnya. (Asyifah et al., 2022).

#### **2. Metode**

Selain itu, kurangnya metode yang inovatif menjadi tantangan besar dalam pembelajaran seni. Pengajaran yang masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah atau tugas individu, tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini bertentangan dengan tujuan pembelajaran seni rupa yang seharusnya mendorong kreativitas peserta didik. Seni Budaya dan Prakarya adalah istilah yang digunakan untuk mengajar seni di sekolah dasar. Tujuan mata pelajaran ini adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa. (Magdalena et al., 2021).

#### **3. Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran ialah proses merupakan komponen esensial dalam pencapaian tujuan pendidikan., selain dua poin sebelumnya. Strategi ini berperan dalam menarik perhatian siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, strategi pembelajaran mencakup cara mengorganisasikan dan mengintegrasikan kegiatan-kegiatan pembelajaran sistematis dan terstruktur sangat penting untuk mencapai tujuan dengan efisien dan efektif. (Savitri et al., 2022)

Oleh karena itu, penting bagi Sekolah Dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran melalui media yang ada agar lebih interaktif dan kreatif, agar siswa dapat lebih tertarik dan memahami seni dengan lebih baik. Tidak hanya pada media pembelajarannya saja, namun juga melibatkan model dan strategi pembelajaran guna mendukung inovasi pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar pada pembelajaran seni, meskipun siswa tetap tertarik dengan pembelajaran yang sebelumnya, inovasi pembelajaran tetap harus dikembangkan, terbukti dengan adanya penelitian ini, siswa sangat tertarik dengan media dan metode yang digunakan, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran seni rupa, terbukti pada



hasil instrumen tes pilihan ganda yang dilakukan pada penelitian, dilihat dari nilai siswa yang tuntas sebesar 91%.

### **Implementasi Media Video Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Penggunaan metode video juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan dalam pengenalan seni rupa secara teoritis. Seperti yang diungkapkan oleh Widad et al. (2021), Video pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat. Dengan mengkombinasikan media video, pembagian kelompok, dan tugas soal pilihan ganda, pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar dapat berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus Media pembelajaran ini memberikan solusi konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni rupa. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 November, wawancara dengan guru atau wali kelas mengungkapkan bahwa pembelajaran seni yang ada dilakukan tanpa dukungan media, model, atau strategi tertentu, karena fokus pengajaran tidak hanya pada materi seni rupa, melainkan juga pada materi umum. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran menjadi jawaban untuk hal tersebut. Hampir semua mata pelajaran di sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio-visual untuk mendukung pembelajaran di kelas, terutama dalam mata pelajaran seni budaya. Ini akan membuat lebih mudah bagi guru dan siswa untuk menyampaikan dan menyerap apa yang dipelajari (Effanne dan Adri, 2022).

Pembelajaran yang melibatkan pertanyaan pemantik merupakan metode yang salah satunya dapat digunakan agar kemampuan siswa berkembang, bernalar kritis serta meningkatkan hasil belajar siswa (Pandu et al., 2023). Seperti yang dijelaskan oleh Pandu, pertanyaan pemantik tidak hanya berfungsi untuk menggali pengetahuan awal siswa, tetapi juga untuk mendorong mereka berpikir lebih mendalam, mengeksplorasi ide-ide baru, dan mempertanyakan informasi yang telah diterima. Dengan cara ini, siswa diajak untuk tidak hanya menerima informasi dengan pasif, namun juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pembagian kelompok, guru mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok kecil untuk memaksimalkan pemutaran video, terutama dalam membantu pemahaman materi. Video pembelajaran juga memberikan gambaran visual yang lebih jelas mengenai topik yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan. Hal ini sesuai dengan materi yang dibahas oleh peneliti mengenai unsur rupa dalam kehidupan sehari-hari. Metode video pembelajaran ini juga menjadi solusi untuk mengenalkan peserta didik pada seni rupa secara teoritis. Kemajuan teknologi dalam pendidikan, didukung oleh jaringan komunikasi yang baik, dapat memperluas wawasan dan meningkatkan prestasi siswa jika dimanfaatkan dengan baik (Hertiavi, 2020).

Rahmania et al. (2023), video pembelajaran dapat menggambarkan proses dengan baik dan memungkinkan siswa untuk menontonnya berulang kali. Video juga dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk terus mengikuti materi. Salah satu keunggulan video pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara dinamis dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan teks, yang membuat materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan video, siswa dapat mempelajari konsep atau prosedur secara lebih mendalam, karena mereka dapat menontonnya lebih dari sekali untuk memperkuat pemahaman.

## **Keterlibatan Aktif Guru dan Siswa**

Keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan efektif. Guru yang menerapkan pendekatan interaktif dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, bukan sekadar menerima informasi. Dalam pembelajaran yang interaktif, guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berdiskusi, dan menemukan ide-ide baru. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mahardika (2024), yang menyatakan bahwa siswa perlu Lebih giat dalam belajar untuk mengatasi hasil belajar yang kurang optimal dan minimnya aktivitas. Keaktifan ini memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat, bekerja sama, dan berinteraksi dengan guru, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan memanfaatkan media video pembelajaran dan pembagian kelompok, peneliti berusaha menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, di mana siswa dapat bertanya dan berdiskusi setelah menonton video, serta lebih memahami materi melalui diskusi kelompok.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa juga membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan belajar mandiri. Dalam pembelajaran yang melibatkan diskusi, tanya jawab, atau kerja sama kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat, bertanya, dan bekerja sama memecahkan masalah. Peran guru dalam menciptakan keterlibatan aktif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru yang berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih produktif dan menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif yang melibatkan siswa secara langsung. Seperti yang dijelaskan oleh Mustofa (2021), guru sebagai fasilitator menciptakan pola hubungan kemitraan antara guru dan siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator proses pendidikan dengan lingkungan yang bebas, adil, dan menyenangkan.

Berdasarkan analisis data, proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar dapat dikategorikan berhasil. Hal ini tercermin dari tingkat ketuntasan siswa yang mencapai 91% (melebihi standar minimal 75%) dan nilai rata-rata kelas sebesar 92,64, yang menunjukkan penguasaan materi yang tinggi oleh siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai yang diperoleh. Oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Meskipun demikian, masih diperlukan tindak lanjut berupa pembelajaran remedial dan pendekatan personal untuk membantu tiga siswa yang belum mencapai ketuntasan agar dapat memenuhi standar KKM. Dengan langkah tersebut, diharapkan seluruh siswa dapat hasil belajar yang optimal melalui pencapaiannya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran seni rupa, khususnya mengenai unsur-unsur visual. Dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif, video

pembelajaran mampu menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan pada akhirnya menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media video dalam pembelajaran seni rupa dapat menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pengajaran seni di sekolah.

## **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar para pendidik lebih aktif mengintegrasikan media video dalam proses pembelajaran seni rupa. Dengan memanfaatkan berbagai platform online dan menciptakan konten video yang menarik, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, penting untuk menggabungkan video dengan aktivitas praktik langsung sehingga siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (n.d.). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN EFFORTS TOIMPROVE THE SCIENCE LEARNING RESULTS THROUGH THE USE OF LEARNING VIDEO MEDIA.
- Asyifah, S., & Masunah, J. (2022). PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI DARI YOUTUBE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. In *Beben Barnas, Ringkang* (Vol. 2, Issue 1).
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DAERAH SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Elementary Education*, 04, 5.
- Effanne, A., & Adri, H. T. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Terhadap Penbelajaran Seni Budaya. In *Journal Of Education Research P* (Vol. 1, Issue 2). <https://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/index>
- Fauzi, Santi Lisnawati, and Rofi'ah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," in *Islamisasi Ilmu Pengetahuan Di Era Revolusi Industri 4.0*, vol. 1, 2019, 43.
- Farihatul Widad et al., "Widad, F., Ibrahim, M., Thamrin, M., & Kasiyun, S. (2021). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Daring Di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 3263-3268.," Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, no. 5 (2021): 3263
- Fitria, Y. (2019). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN PERAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). ANALISIS INSTRUMEN TES SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Daerah Sumedang, K. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 17336-17344.

- Mustofa, A., Pendidikan, P., Islam, A., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Urwatul, A., Jombang, W., & Muadzin, A. (2021). *Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Vol. 7, Issue 2).
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Qulub, M. C., & dkk. (2022). PENGGUNAAN MEDIA LAGU SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 135-143
- Savigny, Heather. (2017). *Political communication: a critical introduction*. Palgrave.
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini, P. (2022). PERAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 505. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>
- Siswoyo, A. A., Sari, E. N., Ulfa, M., & Fightiyah, R. (2022). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 200-208.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2). <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>
- Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Journal of Informatics*, 2(2), 86–94. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.7280>
- Syahlani, Achmad, & Setyorini, D. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA (TES PILIHAN GANDA). In *Jurnal AKRAB JUARA* (Vol. 6).
- Wahiah, Z., Marganingrum Prabowo, S., & Safitri, H. A. (2023). Eksplorasi Efektivitas Tes Pilihan Ganda Berbasis Komputer Sebagai Evaluasi Pembelajaran. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 2(2), Page. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i2>
- Widianti, Y. T., Ismaniyah, I., Kehi, A. N., Yuyun, H., & Siswoyo, A. A. (2022). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 Sdn Palesanggar 5. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 138-145Yosep
- Fauzi, Santi Lisnawati, and Rofi'ah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," in *Islamisasi Ilmu Pengetahuan Di Era Revolusi Industri 4.0*, vol. 1, 2019, 43.